

Veiqisihuatijijin

（日关山利夫九段
本关山利一九段）著

围棋死活题集锦

—死活与手筋

人民体育出版社

围棋死活题集锦

——死活与手筋

〔日本〕关山利夫九段 著
关山利一九段

天一译 马忠志校

人民体育出版社

围棋死活题集锦

——死活与手筋

〔日本〕 关山利夫九段 著
关山利一九段

天一 译 马忠志 校

人民体育出版社出版

天津新华印刷一厂印刷 新华书店北京发行所发行

787×1092毫米1/32 200千字 13印张

1980年11月第1版 1980年11月第1次印刷

印数：1—15,500册

统一书号：7015·1850 定价1.35元

封面设计：悦浦、齐欣 责任编辑：承志宇

序

我的父亲和老师关山利一（第一期本因坊），生前因病不得已退出了弈坛第一线之后，在指导后进的同时，勤奋致力于棋道的研究和创作等，以终其生。其活动，以解说弈棋和发表创作等为主，涉及范围非常广泛。在死活问题和手筋方面，著述了何止千百题，但大半迄今仍然未经发表。兹将其一部分汇编成围棋辞典的一辑而出版。

当收录时，通观全部遗著，选定了手筋和死活研究，是有独特和深厚的意义的；这些都是初中级棋手容易明白的、必需的基本知识。本书分死活、手筋两部分，各就其难易，分成四个等级，顺序排列，逐级提高。但分类只能大体罗列，势难十分严密。同时，我自己也加入了若干作品。

解题力图准确无误，每一题都经过仔细研究。但这类著作，自古以来难臻完善之境，其中存在的缺点，请大家指教，不胜荣幸。

倘读者能从本书感受到围棋的奥妙和魅力，棋艺经此磨练，多少有些增进，则著者幸甚。

关山利夫

1975年春

目 录

死活部分之一

第1图	虎	1	第21图	战斗	35
第2图	逼应	2	第22图	拚命干	36
第3图	俗手的鬼手	4	第23图	正攻法	37
第4图	这里一击	6	第24图	死子活用	39
第5图	眼形虽丰富	7	第25图	最小限度	40
第6图	摇晃	9	第26图	角的常识	41
第7图	隐忍	11	第27图	次序好	42
第8图	轻骑	12	第28图	常识问题	44
第9图	常识	14	第29图	第五手妙	45
第10图	保存	16	第30图	常用的手筋	47
第11图	妙趣	17	第31图	痛快	49
第12图	就是有棋	19	第32图	攻的一筋	50
第13图	一目了然	21	第33图	关连	52
第14图	冷静处置	23	第34图	边的要点	54
第15图	两种意义	25	第35图	由滚打开始	55
第16图	意外性	26	第36图	锐利的攻击	57
第17图	击中要害	28	第37图	钻进缺陷	59
第18图	心情	30	第38图	要点的打入	60
第19图	有名的格言	31	第39图	攻击的成果	61
第20图	常用的出发点	33	第40图	巧妙的次序	62

- | | | | |
|------|--------------|------|------------|
| 第41图 | 小魔术·····64 | 第45图 | 感性·····69 |
| 第42图 | 惊叫·····65 | 第46图 | 明快·····70 |
| 第43图 | 突入·····66 | 第47图 | 基本功·····72 |
| 第44图 | 夺眼的窍门·····67 | | |

死活部分之二

- | | | | |
|------|--------------------|------|--------------------|
| 第1图 | 最初是佳着·····74 | 第19图 | 佳技·····104 |
| 第2图 | 危机·····75 | 第20图 | 角的条件·····106 |
| 第3图 | 白也有弹力·····77 | 第21图 | “以后”·····108 |
| 第4图 | 想些办法·····79 | 第22图 | 周围坚固·····110 |
| 第5图 | 两者必得其一
·····80 | 第23图 | 精巧·····112 |
| 第6图 | 疏忽大意是大敌
·····82 | 第24图 | 向要害一击·····113 |
| 第7图 | 一条直线·····84 | 第25图 | 应变·····115 |
| 第8图 | 角的魔术·····85 | 第26图 | 痛快·····117 |
| 第9图 | 以后一眼·····87 | 第27图 | 有缝可钻·····118 |
| 第10图 | 从中崩溃·····89 | 第28图 | 事前工作·····120 |
| 第11图 | 平凡的真理·····90 | 第29图 | 细心·····122 |
| 第12图 | 盲点·····92 | 第30图 | 实战的·····123 |
| 第13图 | 角的要害·····94 | 第31图 | 巧妙利落·····125 |
| 第14图 | 有利的态势·····96 | 第32图 | 漂亮·····127 |
| 第15图 | 巧妙·····98 | 第33图 | 两面脱险·····128 |
| 第16图 | 顽强的攻击·····99 | 第34图 | 一连串的狙击
·····130 |
| 第17图 | 猛打猛攻·····101 | 第35图 | 一点不完备
·····132 |
| 第18图 | 冲击缺陷·····103 | 第36图 | 冷静的手段·····133 |

- | | | | | | |
|------|-------|----------|------|---------|----------|
| 第37图 | 大利 | ·····135 | 第53图 | 已活的样子 | ···162 |
| 第38图 | 带着惊险 | ·····137 | 第54图 | 仔细计算 | ·····163 |
| 第39图 | 观察情况 | ·····138 | 第55图 | 徒有其名 | ·····165 |
| 第40图 | 干脆利落 | ·····140 | 第56图 | 舍身的战法 | ···166 |
| 第41图 | 发现要点 | ·····142 | 第57图 | 劫还是净杀 | ···167 |
| 第42图 | 角的韧劲 | ·····143 | 第58图 | 滚打之妙 | ·····169 |
| 第43图 | 直感 | ·····145 | 第59图 | 议论还不如感觉 | ·····170 |
| 第44图 | 不能松弛 | ·····147 | | | |
| 第45图 | 极力 | ·····148 | 第60图 | 眼力 | ·····172 |
| 第46图 | 半眼纠缠 | ·····150 | 第61图 | 回天之策 | ·····174 |
| 第47图 | 沉着 | ·····152 | 第62图 | 体验 | ·····175 |
| 第48图 | 妙技连发 | ·····153 | 第63图 | 柔软性 | ·····177 |
| 第49图 | 角是坚固的 | ···155 | 第64图 | 爽快 | ·····179 |
| 第50图 | 弃子纵横 | ·····157 | 第65图 | 迫力 | ·····180 |
| 第51图 | 逆白愿望 | ·····158 | 第66图 | 突破关口 | ·····182 |
| 第52图 | 导致同型 | ·····160 | | | |

死活部分之三

- | | | | | | |
|-----|------|----------|------|--------|----------|
| 第1图 | 常有之筋 | ·····184 | 第9图 | 这一手 | ·····197 |
| 第2图 | 哼哈二将 | ·····185 | 第10图 | 漂亮 | ·····199 |
| 第3图 | 腰板硬 | ·····187 | 第11图 | 有意思的着想 | ·····200 |
| 第4图 | 策略 | ·····189 | | | |
| 第5图 | 迂回之计 | ·····190 | 第12图 | 活则胜 | ·····202 |
| 第6图 | 俗筋 | ·····192 | 第13图 | 白也强攻 | ·····204 |
| 第7图 | 强袭 | ·····194 | 第14图 | 薄形 | ·····205 |
| 第8图 | 点眼狙击 | ·····195 | 第15图 | 一打就响 | ·····207 |

第16图	古今的妙着	…209	第34图	友军	…239
第17图	应战	…210	第35图	变化多歧	…241
第18图	苛刻	…212	第36图	角的情况	…243
第19图	有技	…214	第37图	煞车	…244
第20图	抓线索	…215	第38图	肺腑	…245
第21图	试探	…217	第39图	接法	…247
第22图	伏有鬼手	…219	第40图	必争点	…249
第23图	外或内	…220	第41图	连走要点	…251
第24图	诱导	…222	第42图	势所必然	…253
第25图	柔软的妙手	…224	第43图	不要失望	…254
第26图	攻击的目标	…225	第44图	要害之地	…255
第27图	飞燕之技	…227	第45图	顽强	…257
第28图	内部宽广	…229	第46图	有山有谷	…259
第29图	不让施展	…230	第47图	看来宽广	…262
第30图	强有力	…232	第48图	顽抗	…263
第31图	连系的妙技	…234	第49图	精确的根据	…264
第32图	滋味	…236	第50图	探讨	…266
第33图	第一感	…238	第51图	好手	…268

死活部分之四

第1图	默考	…270	第7图	紧要关头的妙技	…280
第2图	敢斗精神	…271	第8图	魔术	…281
第3图	两者择一	…273	第9图	“花六”之卷	…283
第4图	连贯的工作	…275	第10图	攻防兼备	…285
第5图	全灭之曲	…276	第11图	微笑	…286
第6图	二重奏	…278			

- | | | | | | |
|------|----|----------|------|-------|----------|
| 第12图 | 炸弹 | ·····288 | 第14图 | 攻防的节奏 | ···291 |
| 第13图 | 玄妙 | ·····290 | 第15图 | 大团圆 | ·····293 |

手筋部分之一

- | | | | | | |
|-----|------|----------|-----|-------|----------|
| 第1图 | 复活 | ·····296 | 第6图 | 谴责不完备 | ···305 |
| 第2图 | 节奏 | ·····297 | 第7图 | 主意 | ·····306 |
| 第3图 | 下部有棋 | ·····299 | 第8图 | 拧掉 | ·····308 |
| 第4图 | 生还 | ·····301 | 第9图 | 那末? | ·····310 |
| 第5图 | 风趣 | ·····302 | | | |

手筋部分之二

- | | | | | | |
|------|--------|----------|------|-------|----------|
| 第1图 | 命根子 | ·····312 | 第13图 | 打吃的窍门 | ···331 |
| 第2图 | 单纯的想法 | ···313 | 第14图 | 埋伏多 | ·····333 |
| 第3图 | 次序的窍门 | ···315 | 第15图 | 顽强的 | ·····334 |
| 第4图 | 储备力量 | ·····316 | 第16图 | 一路的顽强 | ···336 |
| 第5图 | 不满于紧气劫 | ·····318 | 第17图 | 攻守之局 | ·····338 |
| 第6图 | 双方不松懈 | ···320 | 第18图 | 逃出 | ·····340 |
| 第7图 | 交换 | ·····321 | 第19图 | 最强的抵抗 | ···342 |
| 第8图 | 寻找弱点 | ·····323 | 第20图 | 事件 | ·····343 |
| 第9图 | 大利 | ·····324 | 第21图 | 有棋 | ·····345 |
| 第10图 | 贴目的一半 | ···326 | 第22图 | 注视 | ·····347 |
| 第11图 | 明星之艺 | ·····328 | 第23图 | 左右的关键 | ···348 |
| 第12图 | 白地零 | ·····329 | 第24图 | 相接 | ·····349 |

手筋部分之三

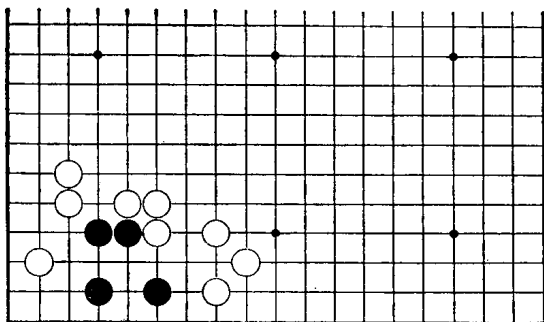
- | | | | |
|------|-------------|------|-------------|
| 第1图 | 连贯技术 ……351 | 第14图 | 棋的作用 ……372 |
| 第2图 | 常例 ……352 | 第15图 | 攻守的秘术 ……374 |
| 第3图 | 两渡 ……354 | 第16图 | 不让喘气 ……376 |
| 第4图 | 两个眼 ……356 | 第17图 | 机微 ……377 |
| 第5图 | 激烈 ……357 | 第18图 | 不着慌 ……379 |
| 第6图 | 先手的收获 ……359 | 第19图 | 断点 ……381 |
| 第7图 | 巧妙的应对 ……361 | 第20图 | 交叉点 ……382 |
| 第8图 | 多作思考 ……362 | 第21图 | 新奇 ……384 |
| 第9图 | 劫味 ……364 | 第22图 | 打开 ……386 |
| 第10图 | 绝妙 ……366 | 第23图 | 死中有活路 ……387 |
| 第11图 | 味道不好 ……367 | 第24图 | 混沌 ……389 |
| 第12图 | 闪现 ……369 | 第25图 | 把握 ……391 |
| 第13图 | 轻快 ……371 | 第26图 | 角的活力 ……392 |

手筋部分之四

- | | | | |
|-----|-------------|-----|------------|
| 第1图 | 焦点在以后 ……395 | 第4图 | 攻防自在 ……400 |
| 第2图 | 纠缠 ……396 | 第5图 | 棋的计算 ……401 |
| 第3图 | 妙机 ……398 | 第6图 | 筋的精华 ……403 |

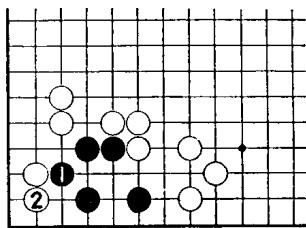
死活部分之一

第1图 (虎) 黑先活



棋形的好坏，在死活问题上，也起很大的作用。

虎和弹力是防守的重要因素。

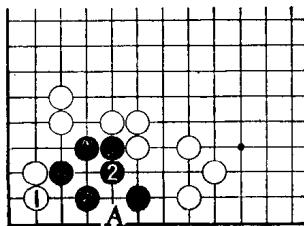


正解图 1

黑1所谓是虎的好着，由棋形来说，也感到只有这一手。

但只有感觉还不行。白当然走2位，这时，计算的根据怎么样呢？

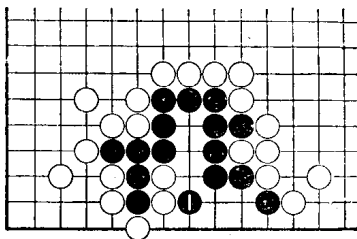
下一手也非常有趣味。



正解图 2

黑2是起作用的好手。除此以外都不能活。

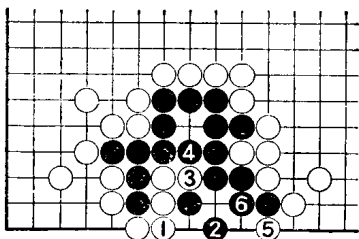
之后，如白走A位，怎样初学者也会计算到的。



正解图 1

虽极平凡，但此际，这个尖顶是好的。

撞紧白的气，在各种逼应的地方，确有妙趣。

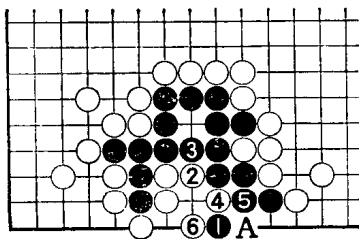


正解图 2

接着，白1接，大致有制住逼应的意义，可以说是攻法的一种常理。

对此，黑2是富于弹力的好着。至黑6，黑棋确保成活。

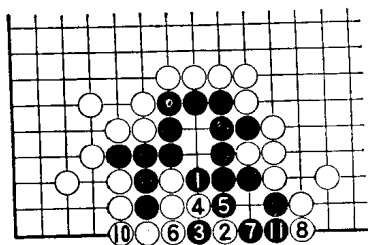
白1如在6位断，则黑2尖，不用说是觑视着左右两面。



失败图 1

开始走黑1，好象也是筋，但被白2、4强攻，走至白6止成为劫。

又黑1如走A位虎，则被白6尖或被在4位点碰都是死棋，请判断一下。

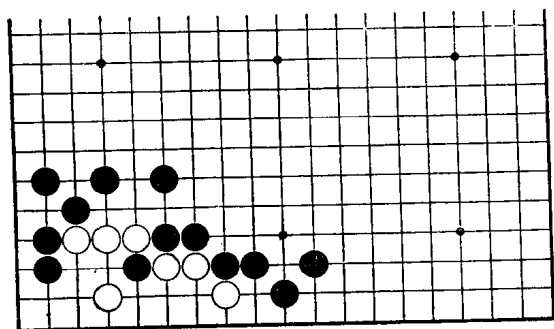


⑨提劫③

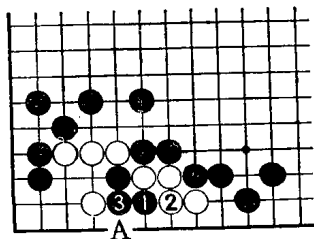
失败图 2

黑1也是有意义的一手，但受到白2以下的攻击，免不了成劫。和前图相比，此劫对黑方明显不利。又白2如走6位，则黑7，白2，黑3，白4，以下相同。

第3图 (俗手的鬼手) 黑先白死



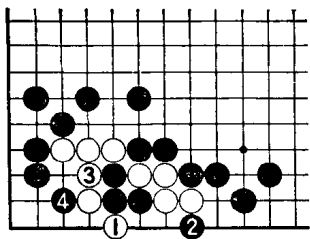
使对方意想不到的冲击手段，称为鬼手。在有些场合，俗手也可成为鬼手，本形就是一个很好的例子。



正解图 1

黑1的扳，稍有俗手之嫌，但在点眼的关系上，这时，只有此手。

白2绝对，于是黑3接。其次白走A位攻击，虽胜黑一气，但见下图；

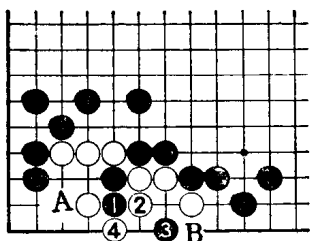


正解图 2

对白 1，黑 2 是好手。

使白只能走 3 位，而黑 4 是最后的一击。

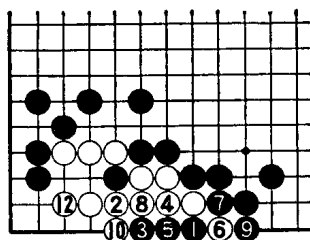
很明显，黑 2 确实占着有效果的位置。



失败图 1

黑 1 沉着，看来有攻的意图，但被白 2 挡，就成为不好走的形状。

黑 3 的点，好象是有道理的攻击，但白方由于白 4 及 A、B 两处，必得其一，就活净了。

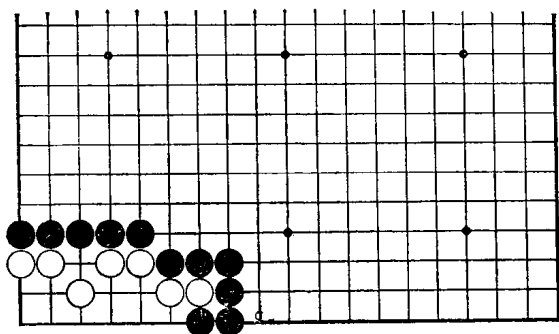


⑪粘
失败图 2

黑 1 的单夹也是一个筋，很有力，白 2 应，是冷静的一手，对黑 3 的跳，白走 4 位，以下走至 12 止，白活净。

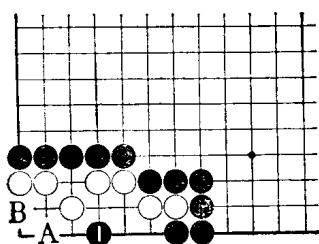
又黑 3 如走 7 位，则白 4 尖，成形。

第4图 (这里一击) 黑先白死



白形恰好撞紧气，而且没有弹性。

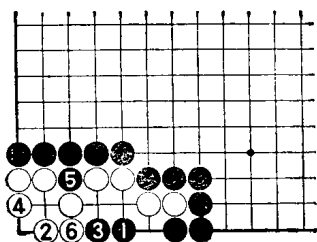
请找出这里一击的要害。



正解图

黑1是绝对要点，只有在这里。

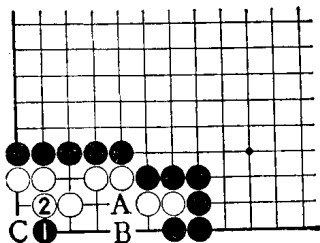
白没有好的应手。这样撞紧气，白完全无抵抗力。其次，白A则黑B，白B则黑A。无论如何，白别无他法。请判断一下。



失败图 1

形状尽管这样简单，如离开攻击要点，怎么也走不好。请看以下逐一研究。

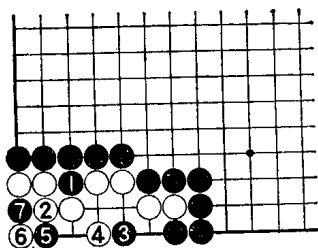
黑1由于未走要点，则白2应。以后3位和4位，白必得其一。至白6止，黑便不行。



失败图 2

若突然走黑 1 冲击 2 位要点，以后就不堪设想。

白 2 接后，黑如走 A 位或 B 位，就可看到白 C 成了胀死牛。

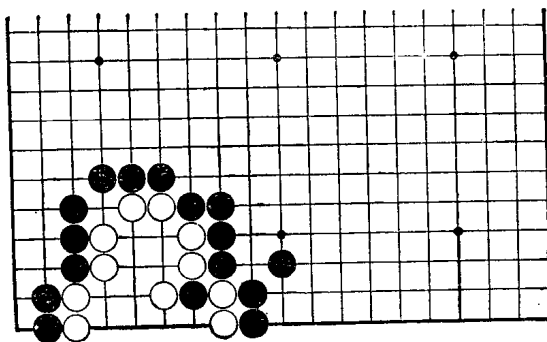


失败图 3

黑 1 从外面攻击也是应考虑的着点，白 2 接，以下走至黑 7，成劫。

但白 2 如走 5 位，则黑走 7 位。白 2，黑 4 而白净死。

第 5 图 (眼形虽丰富) 黑先白死



乍一看，白的眼形丰富，但仔细看看，却有必杀的一击。